

Geçmişteki Çocukluk Oyunları ve Oyuncakları Üzerine Nitel Araştırma

(Malatya-Sürgü Kasabası Örneği)

Gültekin EROĞLU*

Özet

Oyun insanoğlunun var olduğu her dönemde ve yerde varlığını eğitim ve gelişim açısından sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Oyun aynı zamanda ait olduğu toplumun, yörenin ve dönemin kültürel ifadesidir. Çocuğun toplumsallaşma sürecinde önemli bir etmendir. Günümüzde oyun şekilleri ve bu oyunlarda kullanılan oyuncakların türleri oldukça değişmiştir. Bu değişimin en önemli unsurlarından biride teknolojik gelişmelerdir. Bu teknolojik gelişmelerin önemli unsurlarından olan bilgisayar kullanımı ve internet ortamı, özellikle çocuklar açısından yeni bir oyun anlayışı geliştirmiştir. Her şeyden önce oyun ortamı değişmiştir. Fazla değil, elli yıl öncesinde oynanan oyunların pek çoğu hatırlanmamaktadır. Bu sebeple bu çalışmada, eski dönem çocukluk oyunlarının hatıratını canlandırmak ve onlara ışık tutmak amacıyla yöre oyunları ele alınmıştır. 50-60 yıl öncesinde Sürgü kasabasında oynanan çocukluk dönemi oyunlarına yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, oyuncak, oyun ortamı, oyun ve sosyalizasyon, yaşlılık, Sürgü kasabası.

**A Qualitative Research On Games And Toys Performed By Children In
The Past (Malatya-Surgu Town Sample)**

Abstract

Game is an important activity existing in every part of the world all the time in which human beings have lived. Games are also a cultural expression of the period and the area in which they appeared. In addition, games are significant factors in the socialization of the children. The forms of games and the toys which are used in those games have quite changed at the present time. One of the most important elements of this change is technological developments. Computer using and connecting to internet which is one element of these developments has led children to a new game understanding. First of all, the game environment has changed. Therefore, most of the games played by children just fifty years ago have almost been forgotten today. The aim of this study is to cast a light upon past games performed by

* Arş. Gör., İnönü Üniversitesi İlahiyat Fakültesi.

children and evaluate them sociologically. For this aim, the children games going back to fifty or sixty years ago in Sürgü town of Malatya city have been taken into consideration and evaluated.

Key Words: Game, toy, game environment, game and socialization, oldness, Sürgü town

1. Giriş

Oyun ve oyuncaklar çocukların ve her yaştaki bireyin yaşamında önemli bir yere sahip olmuştur. Oyun, geçmişten günümüze kadar süreklilik göstererek çocukların çok yönlü gelişmelerini, çevrelerini tanımalarını, keşfetmelerini, çevreleriyle etkileşim kurmalarını sağlamıştır. Bu yönüyle oyun ve oyuncaklar çocuklara çeşitli deneyimler kazandırarak çocukların yeteneklerini ortaya çıkarmış ve eğitim süreçlerini desteklemiştir. Ayrıca oyun yetişkinlik döneminde de hoş vakit geçirme ve psikolojik rahatlama olanakları sunmuştur.

Oyun ait olduğu toplumun değerlerini anlatan kültürel bir ifade şeklidir. Bu nedenle antropologlar, kültür yaygınlaşmalarını ve göç yollarını incelerken temel olarak oyun faaliyetlerinden yararlanmışlar ve oyunların yardımı ile göç yollarını ve bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymaya çalışmışlardır.¹ Çünkü çocuk oyunları toplumların geleneksel kültürü, kültür yaşamı ve birikiminden etkilenmektedir.² Toplumsal kültürün gelişiminde çocuk oyunları önemli bir yer tutmaktadır. Aynı zamanda oyunlar, halk hikâyeleri ve efsaneler gibi kolayca yayılarak, dil, yer ve zaman sınırlarını aşip evrensel bilinci artırmaktadırlar. Evrensel bilince ulaşmak ise tüm ulusların insanlarını ulaştırmayı düşündükleri bir düzey olarak karşımıza çıkmaktadır.³

Oyunların biçimi, özellikleri, oyun araç-gereçleri çağdan çağa, kültürden kültüre değişse de çocuğun bulunduğu her yerde oyunun ve oyuncakların bulunması evrensel bir kuraldır.⁴ Oyun dünyanın her yerinde, her çağda ve her kül-

¹ Hatice Poyraz, *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yayıncılık, Ankara 1999, 6.

² Akandere, Mehibe, *Eğitici okul Oyunları*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara 2003, 2.

³ Hülya Pehlivan, *Oyun ve Öğrenme*, Anı Yayıncılık, Ankara 2005, 5.

⁴ Jale, Doğanay, *Ana Sınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncaklarının İncelenmesi*, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Ev Ekonomisi Anabilim Dalı, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara 1998, 5.

türde oynanmıştır. Bu nedenle, oyun hem kültürel hem de evrensel unsurları içinde barındırmaktadır.

Çocuklar oyun yolu ile düşünmekte ve deneyim kazanmaktadırlar. Yeteneklerinin sınırlarını, çevrelerindeki objelerin özelliklerini deneme yapılma yöntemi ile daha etkili şekilde kullanmaktadırlar.⁵ Çocuklar oyun yolu ile iç dünyalarını çevrelerine yansıtmaktadırlar. Oyunun çocuğun bedensel dürtülerini ifade ettiği, çevresini anlamaya yardım ettiği, çocuğu hayata hazırladığı ve çocuğun arkadaşları ile uyumlu bir şekilde kaynaşmasını sağladığı öne sürülmektedir.⁶

Oyun, tüm gelişim dönemleri için önemli bir etkinliktir. Özellikle okul öncesi dönemde çocukların, oyun yoluyla duygularını, düşüncelerini, hayallerini, ifade etmelerinin yanı sıra çevreleriyle etkileşim kurmaları ve iletişime geçmeleri ergenlik, ilk gençlik, orta yaş ve yaşlılık döneminde de farklı oyun biçimleri içinde devam eder. Oyun, çocukların toplumsallaşmasına yardımcı olur, çocuklara birtakım rolleri benimsetir ve çocukları gerçek yaşama, yetişkinlik yaşamına hazırlar. Yaşlılıkta ise oyunun verdiği kazanımlar daha farklıdır; kendi yaş gruplarıyla bir araya gelme, zihinsel faaliyetleri devam ettirme, boş zamanı değerlendirme ve yaşanan olaylara karşı benlik bütünlüğünü koruma ve oyundan alınan psikolojik doyumdur.

1.1. Araştırmanın Konusu ve Önemi

Araştırmanın konusu, Sürgü kasabasında yaşayan 60 yaş ve üstü kişilerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunlar ve bu oyunlarda kullandıkları oyuncaklardır. Genel bir ifadeyle; eski dönem çocukluk oyunları ve oyuncakları, araştırmanın konusunu oluşturmaktadır.

Oyun, gelişimin bütün boyutlarını etkiler. Yani oyun bireysel gelişimin temel nitelik ve özelliklerinde önemli bir yere ve öneme sahiptir. Oyun, hem çocuk ve hem de yetişkinlerin yaşamlarında önemli bir yer tutar. Oyun yetişkinlerin eğlenmesini, mutlu olmasını sağlayan önemli bir araçtır. Yetişkinler bu araçla

⁵ Adalet, Kandır, "Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar", M.E.F. Dergisi, <http://www.mef.gazi.edu.tr//yayin/mefdergi/htm>, Ankara.

⁶ Pehlivan, 2005, 11.

enerjilerini boşaltırlar ve psikolojik doyum sağlarlar. Tüm bu nedenlerle oyun konusunda araştırma yapmak ayrıca önem taşır.

Piaget'ye göre, çocuk oyunları son derece sosyal kuruluşlardır. Çocuk toplum kuralları ve gereklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Sırasını beklemek, paylaşmak, başkalarının haklarına saygı duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kurallara saygılı olmak, düzen ve temizlik alışkanlıklarını edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları hep oyun sırasında öğrenir.⁷ Piaget'in ifadesinde de anlaşılacağı üzere, oyunların, çocuğun sosyalleşme sürecinde ne kadar büyük bir öneme sahip olduğu açıktır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın belli başlı amaçlarını şöyle sıralayabiliriz:

- a- Araştırmacının oyun kültürüne dair merakını gidermek istemesi,
- b- Çocukluğa dair yaşantılara ulaşmak ve bunların nasıl anımsandığını tespit etmek,
- c- Araştırma sahası olarak seçtiğimiz Malatya ilinin Doğanşehir ilçesine bağlı bir kasaba olan Sürgü yöresinin yerel kültürüne katkı sağlamak,
- d- Kasabada eskiden oynanan oyunlara ve yapılan oyuncaklara dikkat çekmek,
- e- O günden bugüne kadar geçen zamanda oynanan oyunların ve oyuncakların yarım asırlık bir değişim süreci içerisindeki durumunu tespit etmek ve hangi oyun ve oyuncakların hala varlığını devam ettirdiğini ortaya koymak.

1.3. Problem Cümlesi

Araştırmanın problemi, her yaştaki bireyin gelişim boyutlarını etkileyen, önemli bir öge olan oyun yaşantılarını ve oyun nesnelerini (oyuncaklarını), yaşlı kişilerde geçmişe dönük olarak hatırlatmaktır.

Bu ana problem ışığında şu alt problemlere yanıt aranacaktır:

1. Geçmişte var olan hangi oyun ve oyuncakların kaybolduklarını, hangilerinin devam ettiklerini bulmak,

⁷ Pehlivan, 2005, 23.

2. Yaşlı insanların çocukluklarına dair neyi, nasıl hatırladıklarını gözlemlemek, tespit etmek,
3. Bu amaçlar doğrultusunda bir kültürel-sözel tarih çalışması yapmak.

1.4. Sayıtlılar

Araştırmanın sayıtlılarını şu şekilde belirleyebiliriz:

- 1- 60 yaş ve üzeri yaşta görüşülen kişilerin, çocuklukta oyun oynadıkları, oyuncak kullandıkları ve bunların büyük bir kısmını hatırladıkları düşünülmektedir.
- 2- Görüşülen kişilerin geçmişte oynadıkları oyunların ve bu oyunlarda kullandıkları oyuncakların bazılarının, günümüzdeki oyun ve oyuncaklardan farklı olduğu söylenebilir.
- 3- Sürgü kasabasının zengin bir oyun kültürüne sahip olduğu ifade edilebilir.

1.5. Yöntem

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemi ile yapılmıştır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi, nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma⁸ şeklinde tanımlanabilir.

Bu çalışmada, en yaygın nitel veri toplama yöntemi olan Görüşme Yöntemi (Mülakat) kullanılmıştır. Görüşme, insanların bakış açılarını, deneyimlerini, duygularını ve algılarını ortaya koymada kullanılan oldukça güçlü bir yöntemdir. Bu çalışmada ise tarihsel bir bakışla bireysel görüşmeler yapılmıştır.

1.6. Araştırma Evreni ve Modeli

Araştırmanın evreni olarak, Malatya ilinin Doğanşehir ilçesine bağlı Sürgü kasabası ele alınmıştır. Örneklem grubu ise, kasabada yaşayan 60 yaş ve üzeri yaşta 10 kadın ve 10 erkek olmak üzere toplam 20 kişiden oluşmaktadır. Görüşme öncesi araştırmanın konusu ve amacı hakkında ilgili kişilere açıklama yapılarak hazır bulunuşluluk sağlanmıştır. Görüşme yapılan kişilerin isim, cinsiyet, medeni durum ve yaş bilgilerini içeren bilgi formları doldurulmuştur. Araştır-

⁸ A. Yıldırım ve H. Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin yayıncılık, 5. baskı, Ankara 2006, 39.

manın mülakat aşamasında, görüşme yapılan kişilerin yaşları nedeniyle az sayıda soru ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmecilere, “geçmişte oynadığınız oyunları hatırladığınız kadar anlatır mısınız?”, “geçmişte yaptığınız / kullandığınız oyuncakları ve oyun araç-gereçlerini hatırladığınız kadarıyla anlatır mısınız?” şeklinde sorular sorulmuştur. Görüşme kayıtları “oyun” ve “oyuncaklar” olmak üzere sınıflandırılarak; “görüşme verileri”, “görüşülen kişilerin özellikleri”, “oyun” ve “oyuncakların özellikleri” biçiminde tablolar halinde gösterilmiş ve tablo bilgileri yorumlanmıştır. Görüşmeler sırasında bazı görüşmeciler oyunları zor hatırlamıştır. Yaşları yaklaşık 85-90 olan biri kadın, diğeri erkek iki görüşmeci sorulan soruları önemsiz bulmuş, farklı konulardan bahsetmiş ve soruları cevaplamak yerine araştırmacın ailesiyle ilgilenmiş, geçmişte yaşadığı güzel günleri anlatmıştır. Bu nedenle bu iki görüşmeci görüşme kayıtlarında yer almamıştır.

1.7. Araştırmanın Sınırları

- 1- Araştırma saha olarak Malatya ilinin Sürgü kasabası ile sınırlıdır.
- 2- Araştırmanın zamansal sınırlılığı, 2007 Temmuz ile 2008 Ocak ayları arasında yapılan görüşmelerle sınırlıdır.
- 3- Araştırma kapsamına 10 erkek, 10 kadın olmak üzere toplam 20 kişi dahil edilmiştir. Yani araştırma, görüşülen kişiler açısından 20 kişi ile sınırlandırılmıştır.
- 4- Görüşme yapılan kişilerin yaş grubu 60 ve üstü ile sınırlanmıştır.

2. Tanımlar

2.1. Oyun

Baykoç-Dönmez, oyunu; genel tanımıyla belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme süreci olarak ifade etmektedir.⁹

Oyun, çocuk gelişiminde doğal bir araç ya da yetenektir. Oyun, insan yaşamının hemen her döneminde geçerli bir etkinlik olmakla birlikte özellik-

⁹ Necate, Baykoç-Dönmez, *Oyun Kitabı*, Esin yayınevi, İstanbul 1992, 9.

le yaşamın ilk yılları olan okul öncesi dönemde; çocuğun çevresini tanınması, duygu ve düşüncelerini, hayallerini, bu doğrultuda kendini ifade edebilmesi için en etkili ve en uygun dil olarak kabul edilmektedir.¹⁰

2.2. Oyuncak

Oyuncak, “gelişim basamakları boyunca çocuğun hareketlerine düzen getiren, zihinsel, bedensel ve psiko-sosyal gelişimlerinde yardımcı olan, hayal gücünü ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren tüm oyun malzemeleri”¹¹ şeklinde tanımlanabilir.

2.3. Oyun Ortamı

Oyun ortamı, çok yoğun olarak kullanılan ve çocukların (1-14 yaş arası) aktif rekreasyon (eğlence) ihtiyaçlarını karşılayan açık alanlar olarak tanımlanırken; psikolojik olarak değerlendirildiğinde, çocuğun dışında, ancak dış dünyaya ait olmayan iç ve dış gerçeğin dışında üçüncü bir alan şeklinde tanımlanmaktadır.¹²

2.4. Yaşlılık

Yaşlılık, yetişkinliğin bir uzantısı olarak yaşam süresinin ileriki döneminde fiziksel ve ruhsal değişimlerin görüldüğü bir evre olarak tanımlanmaktadır. Genel anlamda bu şekilde tanımlanan yaşlılık; fizyolojik değişimler, psiko-sosyal faktörler ve kronoloji gibi farklı kriterlerin tanımlamada göz önünde bulundurulduğu bir dönem olarak kabul edilmektedir.¹³

3. Bulgular ve Yorumlar

3.1. Bulgular

Malatya Sürgü kasabasında yaşayan 60 yaş üstü 10 bayan ve 10 erkek olmak üzere toplam 20 kişi ile açık uçlu sorularla, duyarlaştırmacı görüşme yapılmıştır. Görüşmelerde anlatılanlar Görüşme Formlarına kaydedilmiştir. Her şeyden önce araştırma ortamı bir kasaba olduğu için görüşme yapılan kişiler ortak bir kültürü ve tanışıklık özelliklerini paylaşmış olmalarından dolayı verilerin güven-

¹⁰ Ayla, Oktay, *Okulöncesi Eğitimde Çağdaş Bir Yaklaşım*, Ya-Pa Yay., Ankara 1987,

¹¹ Haluk, Yavuzer, *Ana Baba ve Çocuk*, Remzi Kitapevi, 7. baskı, İstanbul 1993, 196.

¹² Hülya, Pehlivan, 2005, 52.

¹³ Miñhat, Durak, *Yaşadığı Ortamda Yaşlıya Hizmet Modeli*, ABB.YHM. Yay., Ankara 2005.

nilir olduğu ifade edilebilir. Araştırmanın bu özelliği ise, bu bölgede yaklaşık 50-60 yıl öncesinin oyunlarına dair gerçek bilgilere ulaşıldığının bir göstergesi olarak kabul edilebilir.

Araştırmanın bu bölümünde, 20 görüşmeci ile yapılan görüşme kayıtları 10 erkek ve 10 bayan şeklinde düzenlenmiştir. Görüşme kayıtlarında geçen kadın ve erkek görüşmecilerin çocukluk oyunlarına ilişkin veriler; kadın ve erkek görüşmecilerin oynadıkları oyunlar, yaptıkları/kullandıkları oyuncaklar ile oyunların ve oyuncakların yinelinim sıklıkları (tekrar sayısı) tablolar halinde verilmiştir. Ancak, bu makalede, Görüşme Kayıtlarında elde edilen veriler sonucunda oluşturulan söz konusu tablolardan yalnızca üçüne; yani, kadın ve erkek görüşmecilerin yaş dağılımları ile çocukluk dönemlerinde oynadıkları/hatırladıkları oyun türleri ve bu oyunlarda kullandıkları/yaptıkları oyuncakların “tekrar (yinelinim) sayısını” belirten tablolara yer verilmiştir.

Tablo 1: Görüşmecilerin Yaş Dağılımları

Yaş aralığı	Sayı	
	Kadın	Erkek
60-64	3	4
65-69	3	2
70-74	4	1
75-79	-	2
80-84	-	1
Toplam	10	10

Tablo 2: 60 Yaş Üstü Kadın Görüşmecilerin Hatırladıkları/Oynadıkları Çocukluk Oyunları ve Yaptıkları/Kullandıkları Oyuncaklar

	Oyunun Adı	Tekrar Sayısı	Oyuncak Adı	Tekrar Sayısı
1	İp atlama	10	Bebek (artık materyallerden)	7
2	Kippi	10	Taştan ev	5
3	Göz yummaç	9	Makaradan araba	2

4	İnçoş	9	Yağ tenekesinden sac	2
5	Evcilik oyunu	7	Tahta	1
6	Hümmeg	7	Yayık	1
7	Yedi tuğla	6	Top (cabut ve bezden)	1
8	Kuyuluk	6	Çamurdan adam, eşek	1
9	Gırcıgı	5	Topraktan stil, kazan	1
10	El, ayak sayma	4	Leğen (davul)	1
11	El taşı	4	Kırık fincan tabak	1
12	Mellomert	4	Kilden adam, deve	1
13	Elim sende	3	Kabaktan araba	1
14	Poturcak	3	Düdük	1
15	Hidrellez	3	Ciggel	1
16	Yağ satarım, bal satarım	2	Kemer	1
17	Kutu kutu pense	2	Kolye, bilezik	1
18	Tokaç	1	Su çarkı	1
19	Kurt Koyun	1	Çamurdan ev	1
20	Pisik	1	Kemer(şeker kağıdından)	1
21	Uzun oluk	1	Külâh	1
22	Perde	1	Tac (papatya çiçeğinden)	1
23	Lades	1	Bebek (bezden)	1
24	Hozzey	1	Deve (bezden ve değnekten)	1
25	Bilmeceler	1	Top (inek tüyünden)	1
26	Bezirgan başı	1		
27	Ev saymaca	1		
28	Yumurta yuvarlama	1		
29	Yumurta tokuşturma	1		
30	Gülle	1		
31	Tekerlek yuvarlama	1		

Tablo 2’de görüldüğü gibi, 60 yaş üstü kadın görüşmecilerin en fazla oynadıkları oyunların başında ip atlama, kippi yer almış ve bunları sırasıyla göz yummaç, inçoş, evcilik oyunu, hümmeg, yedi tuğla ve gırcıgı takip etmiştir. Diğer oyunlara ise fazla önem verilmediği ya da pek oynanmadığı anlaşılmaktadır.

Yine tablodan anlaşılacağı üzere kadın görüşmecilerin en fazla kullandıkları oyuncakların başında bebek ve taştan ev gelmektedir.

Tablo 3: 60 Yaş Üstü Erkek Görüşmecilerin Hatırladıkları/Oynadıkları Çocukluk Oyunları ve Yaptıkları/Kullandıkları Oyuncaklar

	Oyunun Adı	Tekrar Sayısı	Oyuncak Adı	Tekrar Sayısı
1	Perde	8	Kızak	6
2	Mellomert	6	Telden araba	4
3	Hümmeg	6	Deleme	4
4	Gülle	6	Ağaçtan araba	3
5	Aşık	6	Düdük	3
6	Yumurta yuvarlama	6	Gıncırgı	3
7	Hidrellez	6	Kabaktan araba	2
8	Öksürdüm	5	Çember	2
9	Yumurta tokuşturma	5	Def	1
10	Göz yummaç	4	Davul	1
11	Deleme	4	Değirmen	1
12	Güvercin taklası	3	Kurmalı araba	1
13	Uzun oluk	3	Alçıdan elektrik ocağı	1
14	Yazı tura	3	Makaradan araba	1
15	Depik	3		
16	Gıncırgı	3		
17	Ok atma	3		
18	İnçoş	3		
19	Kuyuluk	3		
20	Tura	3		
21	Mazı	2		
22	Domuz sürütmece	2		
23	Körebe	2		
24	Fincan	2		
25	Yedi tuğla	1		
26	Yağ satarım, bal satarım	1		
27	Simsime	1		
28	İstop	1		
29	Kılıç sıyırma	1		
30	Hacivat-Karagöz	1		
31	Vindoviñç	1		
32	Kardan tuzak	1		
33	Ayak oyunu	1		
34	Kızak oyunu	1		

Yukarıdaki tablodan anlaşılacağı üzere, 60 yaş üstü erkek görüşmecilerin en fazla oynadıkları oyunların başında perde oyunu yer almakta ve bu oyunu sırasıyla; mellomert, hümmeg, gülle, aşık, yumurta yuvarlama, hıdrellez, öksürdüm, yumurta tokuşturma, göz yummaç ve deleme gibi oyunların takip ettiği görülmektedir.

Yine yapılan/kullanılan oyuncaklar açısından tabloya bakıldığında en başta kızak oyuncağının yer aldığı görülmektedir. Bu oyuncağı, telden araba, deleme, ağaçtan araba, düdük ve gıcırğı takip etmiştir.

Bizim bu bulgularımız; Binbaşoğlu'nun, Türkiye'deki çocukların en çok oynamayı tercih ettikleri oyun türleri ile ilgili çalışmasındaki bulgularıyla kısmen paralellik arz etmektedir. Binbaşoğlu'nun araştırmasındaki bulgulara göre, evcilik oyunları, koşma oyunları, saklambaç oyunları ve çelik çomak oyunları, çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyunlar arasında yer almıştır.¹⁴

3.2. Yorumlar

Sürgü kasabasında eskiden oynanan oyunlardan bazıları günümüzde de oynanmaktadır. Hem geçmiş dönemlerde hem de günümüzde oynanan bazı oyunların şekil ve türleri aynı olmasına rağmen, isimleri farklıdır. Kısacası, görüşmeciler bu oyunları farklı şekilde isimlendirmişlerdir. Bunlardan bazılarını şu şekilde örneklendirebiliriz:

<u>Eski Dönem</u>	<u>Günümüz</u>
El taşı	Beş taş
Kippi	Seksek
Göz yummaç	Saklambaç
Uzun oluk	Uzun eşek
Deleme	Topaç

Göz yummaç, inçoş, gıcırğı, hümmeg, mellomert, hıdrellez, perde, gülle, yumurta yuvarlama, yumurta tokuşturma, uzun oluk, kuyuluk, yağ satarım bal satarım ve yedi tuğla oyunları kadın ve erkek görüşmecilerin ortak olarak oynadıkları oyunlardır. Diğer oyunlar ise cinsiyet faktörüne göre değişmektedir.

¹⁴ Cavit, Binbaşoğlu, "Çocuk Eğitiminde Oyun", *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Yıl:22, Sayı:231.21.

Kippi, ip atlama, evcilik, el-ayak sayma, poturcak, el taşı, elim sende, tokaç, lades, kutu kutu pense, ev saymaca, bezirganbaşı gibi oyunlar daha çok kadın görüşmecilerin oynadıkları veya tercih ettikleri oyunlar arasında yer alırken; güvercin taklası, öksürdüm, deleme, aşık, yazı tura, fincan, depik, mazi, istop, tura, simsime, kardan tuzak, kızak, vindoviç gibi oyunlar ise erkek görüşmecilerin oynadıkları ya da tercih ettikleri oyunlar arasında yer almıştır.

Sürgü kasabasında oynanan oyunlar mevsimlere göre de değişmektedir. Deleme oyunu dört mevsimde de oynanmaktadır. Fakat daha çok kış mevsimi tercih edilmektedir. Nedeni ise, delemenin buz üzerinde daha hızlı dönmesidir. Perde oyununda kullanılan çubuğun toprağa rahatça gömülmesi için toprağın yağmur suyuyla ıslanmış olması gerekir. Bu nedenle perde oyunu daha çok bahar mevsiminde oynanmaktadır. Yaz aylarında ise, yumuşak bir zemine ihtiyaç olduğundan hayvan gübresi (zibil) yığılı olan yerler tercih edilir.

Oynanan oyunlarda mekân farklılığı da görülmektedir. Bazı oyunlar ev içerisinde, bazı oyunlar ise açık alanda oynanması gereken oyunlardır. Fakat bazı oyunlarda özel mekân gerekmektedir. Yumurta yuvarlama oyununun oynanması için eğimli bir dam gereklidir. Domuz sürütmece oyunu da damda oynanmaktadır. Kızakla kaymak için yine eğimli bir yere ihtiyaç vardır ve genellikle tepe yamaçlarında oynanır. Gülle, kuyuluk gibi oyunlarda da düz alana ihtiyaç vardır.

Bayan görüşmeciler oyuncak olarak daha çok bebek, erkek görüşmeciler ise daha çok kızak yapmışlardır. Cinsiyet ayrımının oyunlarda olduğu gibi oyuncaklarda da var olduğu görülmektedir. Görüşmeciler oyuncak yaparken bitkilerden, ağaçlardan, meyve ve sebzelerden, hayvan tüylerinden, topraktan, bezden ve artık materyallerden yararlanmışlardır. Evcilik oyunu oynarken de ev eşyalarını ve artık materyalleri kullanmışlardır. Yapılan ve kullanılan oyuncaklar; doğal, insana zarar vermeyen, insan sağlığını etkilemeyen oyuncaklardır. Ayrıca, inek ve koyun tüylerinden yapılan deve, alçıdan yapılan elektrik ocağı, kurmalı araba, tellerden yapılan tel araba gibi oyuncaklar, teknolojiden uzak ve köy yaşamı süren görüşmecilerin yaratıcılık özelliklerinin bir göstergesi olarak da kabul edilebilir.

Kasabada 3 internet cafe bulunmaktadır. Bu cafelere gelenler, genellikle yaşları 15 ile 20 arasında değişen ergenlerdir. Araştırmamızın görüşme kayıtları

rında yer alan oyun isimlerini onlara sorduğumuzda, ancak 3/1'lik bir kısmını hatırladıkları tespit edilmiş olup; söz konusu oyunları, çocukluk dönemlerinde nadiren oynadıklarını ifade etmişlerdir. Aynı zamanda, kasabadaki okulöncesi ve ilköğretim çağındaki çocukların ebeveynleri ile yaptığımız görüşmeler ve gözlemlerimiz neticesinde; oyunların genellikle ev ortamında oynanan oyun türlerinden olduğu ve bu oyunlarda kullanılan oyuncakların ise fabrika üretimi oyuncaklardan oluştuğu ve çocukların daha çok bilgisayar oyunları ile boş zamanlarını değerlendirdikleri tespit edilmiştir. Bu durum, eski dönem çocukluk oyunlarının nesilden nesile zamanla unutulacağına bir göstergesi olarak ifade edilebilir.

4. Görüşme Kayıtlarında Geçen Çocukluk Oyunları ve Tanımları

Bu bölümde kadın ve erkek görüşmecilerin çocukluk dönemlerinde oynadıkları veya hatırladıkları oyunların adları ve tanımları yer almaktadır. Görüşme kayıtlarındaki verilerden hareketle toplam 51 oyun türü tespit edilmiş olup; bu oyunlardan 20'si yalnız erkek görüşmecilerin, 17'si kadın görüşmecilerin ve geriye kalan 14'ü ise, hem kadın hem de erkek görüşmecilerin ortak olarak oynadıkları oyunlardır. Oyun isimleri genel geçer oyunlardan farklı, özgün ve yereldir. Bu nedenle bu isimler değiştirilmeden, dildeki özgün kullanılışlarıyla olduğu gibi aşağıda tek tek açıklanmıştır.

4.1. Deleme (Topaç)

Meşe ağacından yapılan delemenin sivri ucuna, eski iskarpinlerin (ayak-kabı) altında bulunan iskarpin çivilerinden takılırmış. İp, delemenin (topacın) metal kısmından başlamak üzere yukarıya doğru etrafını kapatacak şekilde sarılır. İki ya da üç kişi sardıkları delemeleri ellerinde hazır tutarlar ve üç'e kadar saydıktan sonra aynı anda ortaya atarlar. Yerde dönen delemeler, ya birbirilerine çarparlar ya da serbestçe dönerler. En uzun dönen deleme sahibi oyunu kazanır. Oyunun çeşitli iddiaları vardır. Genellikle rakibin delemesini almak için oynanır. Daha çok kış mevsimi tercih edilmektedir. Bunun nedeni ise, delemenin buz üzerinde daha hızlı dönmesidir. Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Önceden yapılan delemelerin, şimdiki delemelerden daha büyük olduğu ve daha hızlı döndüğü söylenir.

4.2. Perde

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Her oyuncunun elinde 4-5 tane eşit sayıda çubuk bulunur. Bu çubukların uç kısımları sivriltilir. Bu çubuklar yumuşak top- rak veya zibil (hayvan gübresi) üzerine fırlatılır. Oyuncular sırayla çubuklarını atarak yerdeki saplanmış diğer çubukları düşürmeye çalışırlar. Çubuğu deviren kişi, devirdiği çubuğu udmuş olur. Oyun sonunda çubuğu en fazla olan kişi oyunu kazanır. Genellikle bahar mevsiminde oynanır.

4.3. Gırcırgı (Gıj pıj)

Meşe ağacından yapılır. Yere çakılan bir kazığın ucu 5 cm kadar sivriltilir. Daha sonra 2 cm uzunluğunda bir ağacın ortası delinir. Ortadan açılan delik, yere çakılan kazığın sivri ucuna girdirilir. Bu kısma, hareket kolaylığı sağlamak amacıyla tereyağı ile dövülmüş meşe ağacı kömürü sürülür. Çocuklardan biri, ağacın bir ucuna eşeğe biner gibi otururken; diğeri, diğer uca biner ve ağacı kazı- ğın etrafında döndürmek için iter. Ağacın ucunu karın kısmına teğet getirerek eksenini etrafında döndürür. Yeterli hızı sağlayınca ağacın üzerine yarı yatıp bir tur kendisi de döner. Ağaç durunca diğer çocuk aynı görevi devralır, ağacı dön- dürmeye çalışır. Her dönüş esnasında yağla karışık kömür, “gıj pıj, gıj pıj” diye bir ses çıkardığından oyuna da bu ad verilmiştir.

4.4. Fistik (Gülle)

Metal paralarla oynanan bir oyundur. 2,5 kuruş veya 100 lük para (delikli para) oyunda kullanılır. Paranın üst kısmından tutulur. Toprağın üzerinde öne doğru çekilir. Paranın alt kısmı toprağın içine gömülür. Para bu şekilde dik du- rur. Oynanan kişi sayısı kadar para bulunur. Bu paralar, aralarında mesafe ol- mak koşulu ile ardı ardına dizilir. Paraları devirmek için demirden ya da lovlardan (yuvarlak taş) yapılan gülle kullanılır. Belirli bir mesafeden gülle atılır. Gülle atan kişi paraları devirebilirse oyunu kazanmış olur. Eğer deviremezse sıra başkasına geçer.

4.5. Ayak Oyunu

Önce herkes misketini istediği yere bırakır. Sonra yazı tura ile misketi ilk atacak kişi belirlenir ve oyuna başlanır. Oyuna ilk başlayacak olan kişi, rakibinin misketine kendi misketini fırlatır. Fırlattıktan sonra aradaki mesafeyi ayaklarıyla ölçer. Ölçerken de şu cümleyi kullanır:

Sakız sukuz
Kırk dokuz, elli, belli
Tuman, peyik, bel, bez
Birli, ikili, üçlü

Eğer bu cümle bitmeden aradaki mesafe biterse, misketi atan kişi diğerinin misketini udar. Ta ki rakibinin elindeki misketler bitene kadar oyun devam eder. İstenilen sayıda oyuncu ile oynanır.

4.6. Domuz Sürütmece

Keven yere konur, üzerine bir kişi oturur. Keven urganla bağlanır. Bir kişi ebe olur. Ebe, keveni üzerinde oturan kişi ile birlikte çeker. Oyundaki diğer kişilerde ebe ile keven üzerinde oturan kişiyi yakalamaya çalışır.

4.7. Poturcak

Uzun bir sopanın ucuna bez bağlanır. Sopa, bayrak gibi tutulur. Evlere tek tek girilir, ev sahiplerinden yiyecek istenir. Yiyecekler şu tekerleme eşliğinde istenir:

Pot pot poturcak	Ver ver ver Allah
Poturcağın nesi var	Sicim gibi ver
Kara kızın suçu var	Yağlısını Allah'a verdim, yavanını ben yedim

4.8. Depik Oyunu

İki kişi karşılıklı geçer ve birbirlerine sadece depik (tekme) atarlar. Ayak kabının ortası ile vurulur. Kişiler birbirlerini yere düşürmeye çalışırlar. Yere düşen kişi oyunu kaybeder. Ayrıca karşıdaki kişi "pes" diyene kadar oyun oynanabilir. İsteyen bahsine de girebilir.

4.9. Ok Atma

Ok yerine tarla da bulunan başı dikenli, sapları sert, kalın ve kuru otlar kullanılır. Ok, lovun (silindir biçiminde taş) üzerinden atılır. Lov ile ok atan kişi arasında belirli bir mesafe bulunur. Eğer ok lova değerse daha hızlı gider. Kimin oku daha uzağa giderse oyunu o kazanır ve bütün okları udmuş olur.

4.10. Yumurta Tokuşturma

İki kişiyle oynanır. Oyuncular ellerine birer yumurta alır. Biri yumurtayı

tutarken diğeri o yumurtaya vurarak kırmaya çalışır. Kimin yumurtası kırılırsa oyunu kaybeder.

4.11. Yumurta Yuvarlama

Bu oyun eğimli bir damda oynanır. Damın alt tarafına bir engel yapılır. Bu oyunda kaynatılmış yumurtalar kullanılır. İlk yumurta yukarıdan bırakılır. Arkasından ikinci yumurta bırakılır. İkinci yumurtanın birinci yumurtaya değmesini sağlamak için yumurta değişik şekillerde bırakılır. Ya sağa sola oynatılır ya da düz bırakılır. Atılan yumurta birinci yumurtaya değerse yumurta udulmuş olur. Değmezse yumurtalar tekrar bırakılmaya başlanır, değene kadar oyun devam eder. En çok yumurta udan oyunu kazanır.

4.12. Hozzey

İki elin başparmağı ile işaret parmağı halka şeklinde birbirine geçirilir. Bir kişi ebe (hozzey) olur. Diğer kişilerin elleri bağlı olur. Daha sonra elleri bağlı olanlar ellerini açarlar ve "hozzey" derler. Ebe olan ise diğer oyuncuların avuçlarının içine vurmaya çalışır. Eğer vurursa ebelik vurulana geçer. Vuramazsa ebelik kendinde kalır. Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır.

4.13. Kippi (seksek)

Aşağıdaki şekilde olduğu gibi düz bir toprak zemine 8 kısımdan oluşan bir şekil çizilir. Kimin önce oynayacağını belirlemek için yazı tura atılır. Kazanan kişi sal taşını birinci bölüme atar ve tek ayaküstünde sal taşını sürüyerek son bölüme kadar getirir. Sürütme esnasında taş (sal), çizgiden dışarı çıkarsa ya da çizgiye basılırsa oynayan kişi yanar ve oyundan çıkar. En az iki kişi ile oynanır.

1	4	5	8
2	3	6	7

4.14. Bezirgânbaşı

İki kişi el ele tutuşur. Diğer kişiler ise el ele tutuşan kişilerin kollarının altından geçmek için sıraya girer. En baştaki oyuncu "aç kapıyı bezirgân başı" der. El tutuşanlar "kapı hakkı ne verirsin" derler. Baştaki oyuncu "arkamdaki yadigâr olsun" der ve geçer. Sıradaki son oyuncuya varana kadar oyun bu şekilde devam

eder. Sonuncu kişi tutulur ve bir soru sorulur, soruyu bilirse geçer, bilemezse oyundan çıkar.

4.15. Ev Saymaca

Bu oyunda bir tane ebe olur. Ebe, oynanan kişilere sırasıyla aklında tuttuğu ailenin özelliklerini söyler (aile kaç kişi, kaç kız, kaç erkek vs.), daha sonra bu özellikleri taşıyan ailenin kim olduğunu sorar. Sorduğu kişi ailenin kim olduğunu bilirse oyunu kazanır. Bilemeyen kişi ebeye bir şehir verir. Ebe de bu şehir karşılığında ailenin kim olduğunu söyler. Oynayan kişilerin hepsi ebe olana kadar oyun devam eder. Oyuncular arasında en fazla şehre sahip olan oyunu kazanır. Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır.

4.16. Aşık Oyunu

Aşık, çift tırnaklı hayvanların arka ayaklarının diz kısmından çıkarılan ve dört yüzü değişik şekiller gösteren kemiğin adıdır. Daha çok koyun aşığı tercih edilir. Aşık kemiği elin, baş, işaret ve orta parmaklarıyla tutulup yeterli bir yükseklikten bir düzleme bırakılır. Aşık bu düzleme dört şekilde düşer. Bu dört düşüşün adları, yere düşen kemiğin yukarıda kalan kısmına göre adlandırılır. Kemiğin daha enli yüzeylerden çukur olan tarafı yukarıda olursa "aç", bunun karşı tarafı yukarıya bakarsa "tok", dar ve düzce olan diğer iki yüzünden kenarı hafifçe kalkık ve ortası çukurca olan yüzü yukarıda ise "bey", buna karşı tarafı da yukarıda ise "kıt" adlarını alır. Aşık kemiğinin havaya atılıp yere düştükten sonraki şekline göre oyunculara o isim verilir. "Bey" olan kişi oyunu kazanır.

4.17. Güvercin Taklası

Dörder kişilik iki takımla oynanır. Ebe takım seçilir. Ebe takımdan iki kişi birbirlerine dönük dururken; diğer ikisinden biri ön tarafa, diğeri arka tarafa doğru durmak suretiyle kafalarını, ayakta duran arkadaşlarının bacaklarının arasına sokarlar. Diğer takımın oyuncuları, ön sırada eğilmiş vaziyette duran ve bellerini aralamış oyuncuların arkasından takla atarak, ortadaki oyuncunun üzerinden yere düşerler. Yatan ve ayakta duran oyuncular, atlama yapan oyunculara engelleyici harekette bulunamazlar. Şayet bulunurlarsa atlayış tekrarlanır. Oyunculardan biri taklayı atamazsa, tüm takım diğer takımın yerine geçer. Oyun aynı şekilde devam eder.

4.18. El, Ayak Sayma

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Oyuncu sayısının fazla olması oyunu daha eğlenceli kılar. Oyuncular hep birlikte daire oluşturup yere otururlar ve ayaklarını uzatırlar. Oyuncular arasında bir kişi seçilir. Bu kişi tekerlemeler eşliğinde kendisi de dahil olmak üzere oyuncuların ayaklarını sayar. Tekerlemenin son kısmı herhangi bir oyuncunun ayağında biterse, oyuncu bir ayağını dairenin dışına çıkarır. İki ayağı dışarıda kalan oyuncu oyundan tamamen çıkar. Ayak sayarken kullanılan tekerlemeler şöyledir:

İnnem düştü yakamdan
Babulo geliyor arkamdan
Gelme babulo gelme
Annem bakıyor balkondan

Bir elmayı alladım, pulladım
İstanbul'a yolladım
İstanbul'un kadiri
Cehennemın çadırı
Nal mih kurtul çık

İnci minci ucu dinci
Fil fil ince
Kuş dilince
Laka luka irinç pirinç

Az gittim uz gittim
Dere depe düz gittim
Altı ay bir güz gittim
Bir arpa uzununu yol gittim

Derelerde sel gibi
Depelerde yel gibi
Öncüt almış un gibi
O yüzü talan bu yüzü talan

Bir iki bil bil teki
Camdan bakar
Fitne takar
Lam lüm portakal
Gel bu gece burada kal

Duydum pekmezin yerini
Gittim sürünü sürünü
İçtim derinin birini
Depeme çıktı irini

Gün gel bulut git
Tarhanamı gurut git
Evde çağam ağlıyo
Çingıl beşik sallıyo
Anam yoğurt getirdi
Pisik burnunu batırdı
Pisik burnun kesile
Minareden asıla
Minare bıçak bıçak
İçinde demir ocak
Emmimin oğlu Musacık
Kolu benden kısacık
Karyolanın eteği

Karıncaya vurdum palan
Yedi yerinden çektim kolan
Bu sözün hepsi yalan

Tel tel olmuş ipeği
Sende adam mı oldun
Baş mahallenin köpeği

Kuru çay beni akıtsın
Ölmüş karga gözünü oysun
Kesmece yastığım olsun
Kuru üzüm toprağım olsun
Köpük bastığı kefenim olsun
Yalansam yatam
Balköpüğünde yatam

El el epenek
Elden çıkan kepenek
Kepeneğin sarısı
Bit bitenin karısı
Nenem yoğurt getirdi
Pissik burnunu batırdı
Pissik burnun kesile
Minareden asıla
Minare bıçak bıçak
İçinde demir ocak
Demir ocak keserken
Elim kesildi ne yapalım
Mendil getir silelim
Mendil çayır yolunda
Çayır çimen gel çık

Çek çek çekirdek
Çekirdeğin içi yok
Kara kızın suçu yok
Ha giderim giderim
Yolda bayram ederim
Hacının kızını kurt kapmış
Hacıya selam ederim
Bir elmayı alladım pulladım
İstanbul'a yolladım
İstanbul'un şekeri
Arabamın tekeri
Nal, mih, kurtul, çık

4.19. Bilmece Oyunu

Birkaç kişi bir araya gelir ve birbirlerine çeşitli bilmeceler sorarlar. Bilmeceyi bilen oyuncu oyunu kazanır. Şayet bilemezse sıra başkasına geçer. Bu tür oyunlarda sorulan bilmecelerden bazıları şunlardır:

Ektim nohut, bitti söğüt
Yaprağı dut, kendi armut (biber)
Dilim dilim nar, dizimece kar
Üstü dilber, kaldı yar (buğday)

Gideni var, geleni yok
Çarşısı var, pazarı yok (mezar)
Hayvanlarda dilsiz (balık)
Meyvelerden çiçeksiz (İncir)
Kuran'da mimsiz (Kevser)

Bir havada iki kuş,	Parmağı var canı yok
Biri sıcak, biri soğuk (güneş ve ay)	Derisi var kanı yok (eldiven)
Gündüz galada	İleri gittim kustu
Gece belada (yatak)	Geri çektim küstü (kahve)
Dağdan kestim dağ gibi	Medine Medine
Omuza aldım lov gibi (davul)	Medine'nin adı ne
	Bir bardakta iki su
Geriden gelir han gibi	İki suyun adı ne (yumurta)
Buyurur sultan gibi	
Serilir hasır gibi	
Sürünür esir gibi (kar)	
İki dereeden su gelir	
Beş kardeş karşı gelir (burun)	

4.20. Fincan (Yüzük)

Fincanlar ters çevrilerek bir tepsinin üzerine konulur. Herhangi bir fincanın içine yüzük saklanır. Yüzüğü ilk oynayışta bulan oyuncu oyunu kazanır. Yüzüğü bulamayan kişilerden sayı düşülür.

4.21. Yedi Tuğla (Yedi Kule)

Yedi adet yassı taş üst üste dizilir. Beş adım sayılarak uzaklaşılan mesafeye çizgi çizilir. Oyuna katılacak oyuncular eşit şekilde iki gruba ayrıldıktan sonra oyuna öncelikle hangi tarafın başlayacağını belirlemek için yazı tura atılır veya sayışma yapılır. Kazanan taraf oyuna başlar. Oyuna önce başlayacak olan grup, çizginin arkasından topla atış yaparak taşları devirmeye çalışır. Gruptaki oyuncularından hiçbiri bunu başaramazsa atış sırası diğer gruba geçer. Taşları devirmeyi başardıklarında ise hızla oradan uzaklaşırlar. Diğer grubun lideri taşların dağıldığı yerden topu fırlatarak oyuncuları vurmaya çalışırken, oyun arkadaşları da en kısa süre içerisinde topu tekrar ona ulaştırmanın mücadelesini verirler. Topla vurulan oyuncu oyun dışında kalır. Yanmayanlar ise top geri dönene kadar hızla gelip devirdikleri taşları yeniden dizmeye çalışır. Grubun tamamı yanmadan taş dizme işlemi tamamlanabilirse bir oyun kazanmış olurlar. Taşları hiç kimse deviremezse ya da devirdikten sonra tekrar dizmeyi başaramadan grubun tamamı

yanarsa oyun hakkı diğer gruba geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

4.22. İnçoş

Mühtü (pil ya da taş) yere konulur ve biraz ilerisine çizgi çizilir. Oyuncular mühtünün hizasından karşıdaki çizgiye atış yaparlar, çizgiye taşı en yakın olan oyuncu oyuna ilk önce başlama hakkını kazanır. Taşı çizgiye en uzak olan oyuncu ise ebe olur ve mühtünün başında durur. Oyuna ilk başlayan oyuncu taşı atarak mühtüyü devirmeye çalışır, deviremezse sıra başkasına geçer ve oyun sırayla devam eder. Herhangi bir oyuncu mühtüyü devirirse, sallarını atmış olan oyuncular sallarına basmak için koşarlar. Ebe ise mühtüyü dikerek diğer oyuncular sallarına ulaşmadan vurmaya çalışır. Oyuncular, ebeye yakalanmadan sallarına ulaşırlarsa, ayaklarıyla sallarının üzerine basarak “inçoş” derler, ebe artık onlara dokunamaz. Mühtü başka bir oyuncu tarafından tekrar devrilirse, inçoş diyen oyuncular sallarını alarak ebeye yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçerler ve böylece yeniden sal atma hakkını kazanmış olurlar. Herhangi bir oyuncu ebeye yakalanırsa o oyuncu ebe olur, oyun bu şekilde devam eder.

4.23. Pisik

Oynanış yönünden inçoş oyununa benzer bir oyundur. Oyuncular ile mühtü arasındaki mesafe biraz daha kısadır.

4.24. Göz Yummaç (Saklambaç)

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Oyuncular aralarında sayışarak ya da yazı tura yaparak ebeyi belirler. Ebe duvara döner, alnını koluna yaslar. Belirlenmiş olan sayıya kadar yüksek sesle saymaya başlar. Diğer oyuncularda ebe sayısını tamamlayana kadar saklanmaya çalışırlar. Ebe saymayı bitirdikten sonra saklanan oyuncuları arayıp bulmaya çalışır. Bu sırada oyunculardan hangileri ebeden önce sobe yaparsa oyunu kazanmış olur. Oyun en son kişi sobelenene kadar devam eder. Şayet ebe başka birini görüp sobelerse, ebelik sobelenen oyuncuya geçer. Eğer ebe bir oyuncuyu görüp de onun adını yanlış söylerse veya oyuncuların isimlerini karıştırırsa diğer oyuncular da saklandıkları yerlerinden çıkarlar ve “çanak çömlek patladı” diye bağırırlar. Ebe olan kişi hatasından dolayı tekrar ebe olur.

4.25. Öksürdüm

Oynanış şekli bakımından saklambaçla benzerlik gösterir. Ancak saklambaçtan ayrılan tarafı şudur; saklanan oyuncular ebeyle göz göze geldiklerinde, “öksürdüm” deyip koşarlar.

4.26. Tekerlek Yuvarlama

İlk önce bir çizgi çizilir. Bu çizginin 5-6 m ilerisine istenilen sayıda tekerlekler dik olarak dizilir. Bu çizgiden, karşıdaki tekerlekleri devirmek için bir tekerlek yuvarlanır. Tekerlekleri vurup düşüren kişi, düşürdüğü tekerlek sayısına göre puan alır. Oyunun başında puan belirlenir. Belirlenen puana ilk ulaşan kişi oyunu kazanır.

4.27. Lades

İki kişi arasında oynanır. Oyuna başlarken şu tekerleme söylenir:

Ladesim lades olsun mu?	Olsun
Çekişim çeliş olsun mu?	Olsun
Vermeyen keşiş olsun mu?	Olsun
Neyine?	Bir yumak ipine
Aklımda	Aklımda

Kişiler birbirlerine bir şeyler vermeye çalışırlar. Diğer kişi, arkadaşının verdiğini alırken “aklımda” der ve alır. Eğer aklımda demeden alırsa, veren kişi “lades” der ve oyunu kazanır. Kaybeden kişi, kazanan kişiye istediğini ya da daha önceden belirledikleri ödül ne ise onu verir. Eskiden bayram şekerlerini toplayan çocuklar topladıkları şekerler için bu oyunu oynarlarmış.

4.28. El Taşı (Beş Taş)

Birden fazla kişiyle oynanır. Oyun taşları genellikle bilye büyüklüğünde yuvarlak ebatlara sahip hafif taşlardan seçilir. Beş taş oyununun bazı aşamaları vardır. Bunlar;

Birler: Taşlar yere bırakılır. Ebe yerdeki taşlardan uygun olanını seçer. Seçtiği taşı havaya atar. Her atışında yerden bir taş alıp havaya attığı taşı yakalar. Yerdeki taşlar bitinceye kadar oyun devam eder. Eğer havaya attığı taşı yakalayamaz veya yerden almak istediği taştan başka bir taşa dokunursa oynama hak-

kını arkadaşı kazanır.

İkiler: Taşlar yere bırakılır. Taşların içinden uygun olanı seçilir. Yerdeki taşlar ikişerli alınmaya çalışılır.

Üçler: Taşlar yere atılır. Taşın biri tekli olarak ele alınır. Yerde kalan diğer üç taş bir seferde alınmaya çalışılır.

Dörtler: Taşlardan biri havaya atıldığı anda eldeki dört taş yere bırakılır. Havadaki taş tutulur ve tekrar havaya atılır. Bu defa yerdeki dört taşın hepsi alınır ve havadaki taş tutulur.

Beşler: Baş parmak ile orta parmağın arası açılarak bir kale kapısı görüntüsü verilmeye çalışılır. İşaret parmağı da orta parmağın üzerine konulur. Oyuncu yerden uygun olan taşı eline alır. Rakip oyuncu, parmağın arasından geçecek olan en son taşı seçer. Bu taş, diğer taşların parmak arasından kolayca geçirilmesine karşı zorluk çıkaracak bir taştır. Oyuncu eline aldığı taşı havaya atar. Havaya attığı esnada yerdeki taşı kaleden yani parmak arasından geçirmeye çalışır. Bunun için iki hakkı vardır. Birinci seferde taşı düzeltir, ikincisinde ise taşı parmakları arasından geçirir. Eğer bu esnada taşı başka taşa çarptırır veya havaya attığı taşı kapamazsa hakkını rakip oyuncuya verir. Sonra final bölümüne geçilir. Taşların tamamı avuç içine alınıp hafifçe yukarı doğru atılır ve avucun tersiyle taşlar tutulmaya çalışılır. Avucun içinde taşların hepsi kalırsa 10, dört tane kalırsa 8, üç tane kalırsa 6 puan alınır. İki ya da bir taş kalırsa oyuncu oyunu kaybetmiş sayılır.

4.29. Elim Sende

Bir kişi ebe olur diğer kişiler de ebeden kaçarlar. Ebe onları vurmaya çalışır. Vurduğu kişiye “elim sende” der ve vurulan kişi ebe olur. O da diğer kişileri vurmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder.

4.30. Yazı Tura

Metal paranın rakam bulunan yüzüne yazı, diğer yüzüne ise tura adı verilir. Kişiler kendi aralarında anlaşılır. Yazıyı biri, turayı diğeri seçer. Para havaya atılır. Yere düştüğünde hangi kişinin seçtiği taraf gelirse o kişi oyunu kazanır. En az iki kişiyle oynanır.

4.31. Yağ Satarım Bal Satarım

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Bir oyuncu ebe olur, diğerleri de çember olup yere çömelirler. Ebe elinde bir mendille;

Yağ satarım, bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustamın kürkü sarıdır

Satsam onbeş liradır

Zambak zumbak arkana önüne iyi bak

diyerek oturanların etrafında dolaşır. Sonunda mendili birinin arkasına bırakır ve koşmaya başlar. Eğer ebe yakalanmadan, arkasına mendil bıraktığı oyuncunun yerine oturursa diğer kişi ebe olur. Oturmadan yakalanırsa ebe olmaya devam eder.

4.32. İstop

Bir top oyunudur. Oyuncular arasından seçilen ebe topu havaya fırlatır ve oyunculardan birinin ismini söyler. İsmi söylenen oyuncu top yere düşmeden onu yakalamaya çalışırken diğer oyuncular da toptan uzaklaşmaya çalışırlar. Oyuncu, top yere düşmeden yakalamayı başarırsa "istop" diye bağırır. O anda tüm oyuncular buldukları yerden bir adım bile kıpırdamadan dururlar. Topu yakalayan oyuncu bir isim söyleyerek topu tekrar havaya fırlatır. İsmi söylenen oyuncu topu yakalamayı başarmazsa topu yerde yakaladığı noktada "istop" der ve duran oyuncuları topla vurmaya çalışır. Herhangi bir oyuncu vurulursa ebelik ona geçer. Vuramazsa tekrar topu havaya atar ve oyun bu şekilde devam eder.

4.33. Tokaç

İki taş kale şeklinde yere konulur. Uzun tahta ile topa vurulur. Topu iki taşın arasından geçiren oyunu kazanır.

4.34. Körebe

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Bir kişi ebe olur ve eğilerek başını duvara yaslar. Bir kişi de ebenin çok yakınında oturur. Ebeyle yerde oturan kişi aralarında anlaşılır ve bir şehir ismi seçerler. Diğer kişiler de teker teker ebenin sırtına binerler. Yerde oturan kişi, ebenin sırtına binen kişilere "körebe nereye" diye sorar. Kişiler gidecekleri şehri söylerler. Söyledikleri şehrin ismi şayet, ebeyle

yerde oturan oyuncunun seçtiği isimle aynı olursa, kendileri ebe olur. Şehir ismi farklı çıkarsa, o oyuncu ebenin üstünden iner ve diğer oyuncu biner.

4.35. Simsime

Oyuncular ateş yakarlar ve ateşin etrafında halka olup tempo tutarlar. İki kişi de tempo eşliğinde ateşin etrafında oynar.

4.36. Uzun Oluk (Uzun eşek, Çotul eşek)

Bir kişi eğilir ve diğeri de onun üzerinden atlar. Oda eğilir ve bir başkası atlar. Oyun böylece devam eder. Sırayı kim bozarsa yani kim atlama sırasında yere düşerse o başa geçer ve kendisi eğilir.

4.37. Hümmeg (Birdirbir)

Bir kişi eğilir, diğer kişiler de sırasıyla eğilen kişilerin üzerinden atlarlar. Atlayan kişiler sırası ile şu tekerlemeyi söyler:

Birdir bir	Dördürüm dört	Yedi yıldırım değmeden yel gibi geç
İkidir iki	Beşim mendil kapmaca	Sekizim sek sek
Üçdürüm üç	Altılım balta sapı	Dokuzum durak

4.38. Mazı

Bu oyunda, dağdaki ardıç ağaçlarında bulunan bilye büyüklüğündeki mazılar kullanılır. Mazılar ardı ardına dizilir. Aşık kemiği ile mazılar vurulup düşürülmeye çalışılır. Mazıyı düşüren kişi düşürdüğü mazıyı udar.

4.39. Mellomert

Bu oyunda iki ucu yontulmuş kısa bir çubuk (çomak) ile 50-60 cm uzunluğunda bir sopa (çelik) kullanılır. Bir kişi çelik ile çomağa vurup havaya kaldırır ve çomağı havada iken 100 defa saydırmaya çalışır. Saydıramazsa sıra başkasına geçer. Çomağı 100 kere havada saydıran kişi oyuna ilk olarak başlama şansı kazanır. Çomağı iki taşın arasına yerleştirir. Kaybeden kişi bu taşların biraz ilerisinde durur. Kazanan kişi çelik ile çomağa vurarak çomağı karşıdaki kişiye doğru atar. Çomağı atarken de şu tekerlemeyi söyler: "Mellomert şello şert bir iki bi kala sünnet...". Karşıdaki çomağı tutarsa oyunu kazanır, tutamazsa kaybeder.. Mellomert oyunu günümüzdeki çelik çomak oyununa benzer.

4.40. Kuyuluk

Porselen kırıkları, boncuklar vb. eşyalar toprak üzerine konulur. Birkaç cm ileriye kuyu açılır. Tek tek bu eşyalar parmak uçlarıyla kuyunun içine atılır. Kuyunun içine eşyaları atabilen oyuncu oyunu kazanır, atamayan oyuncu oyunu kaybeder. Eğer ikinci kişi eşyayı kuyunun içine atarsa birinci kişinin eşyasını udmuş olur.

4.41. Hıdrellez

Bu oyunda Arap, koca, gelin, seğmen, davulcu ve iki çocuk bulunur. Arap'ın yüzü kömürle boyanır, kıyafetine çingirak takılır, kafasına terlik (şapka) giydirilir. Kıyafeti de hayvan postundan olur. Eline değnek alır ve gelin oynarken geline sahiplik eder. Kocanın üstünde ise koyun postundan bir kıyafet olur. Sakal takar, eline baston alır. Bir erkek, gelin kılığına girer, yüzüne tülbent örter. Seğmen uzun boylu kişilerden olur ve oyunu yönetir. Arap, koca, gelin, seğmen, davulcu ve iki çocuk herhangi bir eve gider. Davulcu davulu çalar, gelin davul eşliğinde oynar. Kapıyı açanlardan bir şeyler isterler. İki çocuk verilen şeyleri (yiyecek, eşya vb gibi) taşır.

4.42. Kurt Koyun

Bir erkek çocuğu kurt olur. Diğer çocuklar da koyun olur. Kurt koyunları yakalamaya çalışır. Koyunlarda yakalanmamak için saklanırlar.

4.43. Kutu Kutu Pense

Oyuncu sayısı isteğe bağlıdır. Birkaç kişi el ele tutuşup daire oluştururlar. Dönerek hep birlikte şu tekerlemeyi söylerler: "Kutu kutu pense, elmamı yerse, arkadaşım (oyunculardan herhangi birinin adı söylenir) arkasını dönse". Adı söylenen kişi arkasını döner. Herkes arkasını dönene kadar oyun devam eder. Yine hep birlikte tekerleme söylenir. Ama bu defa tekerlemenin sonunda "önünü dönse" denir ve adı söylenen kişi önünü döner ve herkes önünü dönene kadar oyun devam eder.

4.44. Kılıç Sıyırma

Oyuncular kendi aralarında yazı tura atarak ebe olacak olan oyuncuyu seçerler. Ebe olan oyuncunun gözleri kapatılır. Ebeye çamur ya da hayvan pisli-

ğine sürülmüş bir sopa verilir. Ebe, gözünü açmadan sopayı koltuğunun altına sıkıştırır ve yavaş yavaş koltuğunun altından çekerek gözü kapalı olarak fırlatır. Fırlattığı sopa hangi oyuncuya değerse o oyuncu ebe olur.

4.45. Tura

Tura oyunu kendirle (kalın ip) oynanan bir oyundur. İpin biraz daha ağır olması için kendir suyla ıslanır. Daha sonra kendirin başı düğümленir. Oyuncular çizgi çizerek kale oluştururlar ve birbirlerinin kalelerine girmeye çalışırlar. Kale sahibi kalesine giren kişiyi kendirle kovalayarak vurmaya çalışır.

4.46. Vindoviç

En az üç kişi ile oynanır. Üç kişilik oyunda tek ebe olur. Ebe seçimi için oyuncular bir araya gelerek daire oluştururlar ve ellerinin ön ve arka kısımlarını "vindoviç" diyerek çeviriler. İçlerinden birinin eli, diğerlerininkinden farklı çevrilmiş ise o oyuncu ebe olur. Çok kişiyle oynadığında ise ortak karar verilerek ebeler belirlenir. Ebe olan oyuncular diğerlerini kovalayarak yakalamaya çalışırlar, bir yer belirlerler ve yakaladıkları oyuncuları bu yere götürürler. Yakalanan oyuncuların başında bir ebe daha olur. Kaçan oyuncular yakalananları kurtarmaya çalışır. Kurtarmaları için elleriyle dokunmaları yeterlidir. Kaçanların hepsi yakalanınca oyun sona erer.

4.47. Evcilik

Oyuncuların istedikleri rolleri oynadıkları, oyun ortamını kendi hayalleri doğrultusunda düzenledikleri bir oyundur. Evcilik oyununu daha çok kız çocukları oynar. Onlar, bu oyunda genellikle bezden yaptıkları oyuncak bebekleri kullanırlar. Kimi zaman da taştan ve kilden yaptıkları çeşitli ev eşyalarını bu oyunda kullanırlar.

4.48. Kızak

Oyuncular, yaptıkları kızaklarla, yamacı uzun olan bir tepenin başından aşağıya doğru eğimli bir yerden kayarak yarış yaparlar. Oyundan önce bahse girilebilir. Bu kızak yarışlarında, kim daha uzağa devrilmeden giderse, oyunu o oyuncu kazanır.

4.49. İp Atlama

En az üç kişi ile oynanan bir oyundur. İki kişi ipi sallar diğer oyuncular ise istenilen şekilde (tek ayak, çift ayak, eşli vs.) atlarlar. Yanan oyuncu, ipi sallayan oyuncu ile yer değiştirir.

4.50. Kardan Tuzak

Karın yerden yüksek olduğu yerlerde bulunan kar tabakasının kenarından ve altından kazılarak, üst kısımda ince bir parça bırakılır. Buraya basan içine düşer. Tuzağı yapanlar içine düşen kişinin başına gelerek gülüp, eğlenirler.

4.51. Hacivat-Karagöz

Karanlık bir odada sahneye benzer bir yer yapılarak perde çekilir. Perdenin arkasında bir gaz lambası yakılır. Hacivat ve Karagözü canlandıracak oyuncular perde arkasına geçerek oyunu sergilerler. Diğerleri de oyunu izler.

5. Sonuç

Sürgü kasabasında oynanan kippi, ip atlama, göz yummaç, yedi tuğla, yağ satarım bal satarım, el taşı, uzun oluk, mellomert, kutu kutu pense, lades, bilmece, bezirgânbaşı, deleme, istop, hümmeg gibi oyunlar; günümüzde, eskiye nazaran azda olsa oynanmakta, diğer oyunlar ise pek fazla oynanmamaktadır.

Geçmişte kullanılan oyuncaklar ile günümüzde kullanılan oyuncakları sağlık açısından karşılaştığımızda önemli farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Geçmişte yapılan oyuncaklar, sağlığa zarar vermeyen artık materyallerden ve doğadan sağlanmıştır. Fakat günümüzdeki oyuncaklar, insan yaşamını tehdit etmekte, hatta ölüme bile yol açabilmektedir. Ayrıca geçmişteki oyuncakların yerini fabrika yapımı oyuncaklar almıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyuncak üretimi ve tüketiminde farklılıklar olmuştur. Günümüzde çeşitli oyun ve oyuncakların, özellik, tür ve kullanım alanlarında öyle büyük değişimler olmuştur ki; bazı oyun ve oyuncakların sağlıklı olup olmadığı tartışılır hale gelmiştir. Kimyasal, fiziksel yapıları ya da içerdiği mesajları nedeniyle bazı oyuncakların sakıncalı olduğu kimi zaman basında ve internet sayfalarında rastladığımız haberler arasında yer almaktadır. Örneğin, basında yer alan bu tür haberlerden biri de Çin oyuncakları ile ilgilidir. Çin'de üretilen oyuncaklarda kurşun maddesi ile beraber

farklı bir kimyasal madde içeren ve yutulduđu takdirde bilinç kaybına neden olan bir madde tespit edilmiştir.

Görüşmecilerin çocuklukta kullandıkları oyuncukları bizzat kendilerinin yapmış olmaları, onların; bilişsel (tasarım-yaratıcılık), psiko-motor (büyük ve küçük kas gelişimi), duygusal (hayal dünyası), sosyal (paylaşım) fiziksel (hareket) ve dil (tekerlemeler) gelişimlerini desteklemiştir. Oysa günümüz çocuklarının kullandıkları hazır oyuncuklar ve bilgisayar kullanımı, onların birçok yönden gelişimlerini olumsuz etkilemektedir.

Görüşmeciler, çocukluk dönemlerinde televizyon ve bilgisayar gibi teknolojik araçlar olmadığı için, daha çok birlikte oyun oynayarak ve oyuncuk yaparak vakit geçirmişlerdir. Ancak günümüzde çocukların vakitleri televizyon ve bilgisayar başında geçmektedir. Bu da çocukları asosyal hale getirmiş ve bireyselleştirmiştir.